

# Peer-Review 1: UML

Manta, Selva, Simoni

Gruppo 15

2 aprile 2022

Valutazione del diagramma UML delle classi del gruppo 25.

## 1 Lati positivi

- Buona idea quella di aggiungere lo stato del Game come enumerazione
- La variabile merged nelle isole può semplificare l'unione delle stesse

## 2 Lati negativi

- Nella classe School viene usato un metodo diverso per ogni colore degli studenti/professori, sarebbe opportuno riunirli in un unico metodo con parametro "colore" che distingue caso per caso: si evita così la ripetizione di codice.
- Ci sono molte classi che contengono una singola variabile o comunque pochissimi metodi (es: MotherEarth, Team, Professor), questo porta a una frammentazione del modello e a una conseguente diminuzione della leggibilità. Riunire metodi e variabili di contesti simili ridurrebbe le dimensioni. Allo stesso modo tutti i Check...IsEmpty() di Set/List/ecc sarebbero riassumibili in `getXXX().size() == 0`.
- Nel modello non sembra esserci ereditarietà, ad esempio il movimento diventerebbe un gruppo molto numeroso di metodi simili ma ripetuti.

- Non è chiara la gestione degli effetti dei Character, dove vengono attivati e come funzionano. Vengono gestiti al 100% nel controller? Anche la connessione tra Player e DeckAssistant è poco chiara, come si risale al proprietario del mazzo?

### **3 Confronto tra le architetture**

La nostra architettura non comprendeva un controllo dello stato del Game o un selettore della difficoltà, quindi proveremo ad aggiungerli nel nostro modello. Questo modello.